



Regolamento
GORYŌ

Goryō

Benvenuti nel Palazzo Imperiale!

Quest'oggi visiteremo le sale più nascoste del Castello di Edo, alcune delle quali custodiscono storie smarrite nel tempo, vicende di un passato mistico e lontano che si tramandano solo grazie ai racconti degli anziani.

Questa camera, ad esempio, contiene solo una parte dei preziosi ornamenti che un tempo custodiva e il motivo è raffigurato proprio là, nel dipinto di quella splendida dama.

Yoruichi Feliwara: questo è il nome della nobile donna che alloggiava proprio qui, alla corte dello Shōgun Tokugawa. La sua bellezza richiamava nobili da terre lontane che viaggiavano fin qui per adularla, donandole ornamenti e oggetti preziosi tali da fare invidia allo Shōgun stesso. La sua fortuna cessò nel momento in cui a palazzo iniziarono a circolare strani pettegolezzi sul suo conto, messi probabilmente in giro dallo Shōgun, il quale ne reclamò il tesoro dopo averla allontanata. La povera dama morì in esilio, circondata solo dai suoi amati gatti.

Tuttavia, la sua anima colma di rancore si manifestò di nuovo nel mondo terreno come spirito vendicativo, un Goryō. Scelse il corpo di una creatura furtiva e letale per tornare a palazzo, legandosi agli oggetti più cari che un tempo possedeva. La sua vendetta sarebbe stata tremenda! Almeno per uno spirito gatto...

Volete che vi racconti la sua storia?

Comincia in una notte nera, con un gatto bianco che attende, nascosto tra le ombre, pronto ad agire...

CONTENUTO DEL GIOCO



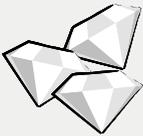
1 tabellone di gioco



1 plancia dei Samurai



1 plancia del Goryō



5 pietrine oggetto rotto



3 segnalini spirito



1 pennarello



32 tessere stanza



8 tessere oggetto



8 segnalini oggetto



1 Marchio del Goryō



5 pedine (1 Goryō, 4 Samurai)



13 segnalini indizio
(7 verdi, 6 rossi)



13 cubetti (4 Movimento bianchi,
6 indicatori delle azioni neri,
1 Bersaglio viola, 1 Balzo grigio,
1 Falsa Pista verde)



1 sacchetto



1 schermo del Goryō

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Il Goryō si manifesta nel palazzo, sotto forma di gatto, vincolandosi a una tipologia di oggetto. Per compiere la sua vendetta e vincere la partita, il giocatore Goryō dovrà riuscire a rompere 5 oggetti nelle stanze del palazzo senza che i Samurai riescano a sconfiggerlo. Per vincere, i Samurai devono invece capire con assoluta certezza a quale tipologia di oggetto il Goryō sia vincolato in modo da poterlo esorcizzare per sempre, oppure catturare per tre volte l'essenza del suo spirito.

RINGRAZIAMENTI DELL'AUTORE

Un primo ringraziamento va a mia moglie Laura (lei sa perché!) e a tutti gli amici che mi hanno aiutato nello sviluppo di Goryō, in particolare Matteo "Morris" Morando e Max Cigarini, i Parmagamers e i tantissimi autori, editori, playtester incontrati durante le appassionanti edizioni di IDEAG. Un super ringraziamento speciale va a Mario Cortese, grande coach, che ha creduto sin da subito nel progetto, a Giacomo Maltagliati e a tutto lo staff di GateOnGames per la pazienza e la professionalità (ma quanti playtest avete fatto in questi ultimi due anni??).

RICONOSCIMENTI

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Autore

Andrea Candiani

Illustratore

Nicola Angius

Sviluppo

Giacomo Maltagliati, Mario Cortese,
Christian Giove, Margherita Cagnola

Grafica Digitale

Margherita Cagnola

Revisione

Mario Cortese, Sollenda Cacini,
Giacomo Maltagliati, Sara Gianotto

Risorse Aggiuntive

Ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Traduzione Internazionale

Thomas Mazzantini, Florian Corroyer

Playtest

Laura Mazzera, Max Cigarini, Matteo Morando, Romina Corsini, Marco Baffo, Daniele Fava, Luca Chiapponi, Paolo Mori, Francesco Sirocchi, Michele Sommi, Emiliano Venturini, Luca Gemma, Alessandro A. Bendinelli, Tiziano Rovai, Chiara Paladini, Sollenda Cacini, Alessandro Cacini, Giacomo Maltagliati, Margherita Cagnola, Luigi Briganti, Alberto Salani, Nicola Troiano, Federico Salani, Mario Cortese, Stefano De Blasi, Andrea Barbasso.

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it
Goryō © 2021 GateOnGames



GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.

PREPARAZIONE

CRASH! L'improvviso rumore di un oggetto che si rompe nel cuore della notte fa sobbalzare i Samurai di guardia al palazzo. L'ingresso è strettamente sorvegliato, nessuno dovrebbe poter entrare senza essere visto: che si tratti di un goffo ninja o magari... di uno spirito? Occorre investigare!

- 1 Posizionate al centro del tavolo il tabellone di gioco;
- 2 seguendo la disposizione sulla plancia del Goryō 7, posizionate le tessere stanza sui riquadri del tabellone con il lato che raffigura gli oggetti colorati (non sigillati) rivolto verso l'alto;
- 3 posizionate le tessere oggetto sugli appositi riquadri del tabellone, con il bordo scuro e l'oggetto integro rivolto verso l'alto;
- 4 posizionate quattro pietrine oggetto rotto sulle caselle del round presenti sul tabellone e lasciate momentaneamente la quinta da parte;
- 5 mettete i segnalini oggetto nel sacchetto e posizionate di fianco al tabellone;
- 6 scegliete chi vestirà i panni del Goryō e chi dei Samurai;
- 7 il giocatore Goryō prende la plancia del Goryō, il pennarello, i quattro cubetti Movimento (bianchi), il cubetto Bersaglio (viola), il cubetto Falsa Pista (verde) e il cubetto Balzo (grigio) 8 e li posiziona dietro allo schermo, in modo che non siano visibili all'avversario. La plancia del Goryō deve essere orientata esattamente come è orientato il tabellone di gioco. Il giocatore Goryō pesca poi un segnalino oggetto dal sacchetto preparato al punto 5, lo guarda e lo posiziona sotto al Marchio del Goryō, dietro allo schermo: quella è la tipologia di **oggetto vincolato**;
- 9 il giocatore Samurai prende la plancia dei Samurai, i segnalini indizio verdi e rossi, i segnalini spirito e gli indicatori delle azioni. Posiziona poi uno dei segnalini indizio verde sul primo spazio del tracciato semicircolare e i segnalini spirito sui tre spazi circolari corrispondenti sulla propria plancia con il lato Goryō coperto. Posiziona infine ciascuno dei quattro Samurai sulla tessera centrale di ogni stanza.



Il giocatore Goryō pesca dal sacchetto un altro segnalino oggetto e questa volta lo rivela. Dopodiché sceglie una qualsiasi tessera stanza sul tabellone con raffigurato quell'oggetto e lo rompe, posizionando su di essa la pietraina oggetto rotto rimasta da parte e contrassegnando sulla propria plancia l'oggetto corrispondente appena rotto con una **X**. Il Goryō può decidere di rompere un oggetto che si trova su una tessera stanza occupata da un Samurai. Posizionate poi la pedina Goryō sulla stessa tessera dell'oggetto appena rotto: questa sarà la casella di partenza del Goryō. Girate infine la tessera oggetto corrispondente sul lato chiaro rotto e rimettete il segnalino appena pescato dal sacchetto nella scatola di gioco.

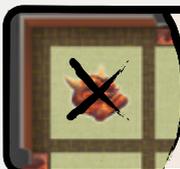
DEFINIZIONI

Nel corso della partita gli oggetti presenti nelle stanze del Castello di Edo verranno presi di mira dal Goryō e protetti dai Samurai. Per tenere traccia del loro stato i Samurai utilizzano il tabellone di gioco, mentre il Goryō la propria plancia.

Oggetto rotto: questo oggetto è stato rotto dal Goryō.



Sul tabellone un oggetto rotto è identificato dalla pietraina oggetto rotto presente su di esso.



Sulla plancia del Goryō il giocatore contrassegna gli oggetti rotti di volta in volta con una **X**.

Oggetto sigillato: questo oggetto è stato protetto dai Samurai.



Sul tabellone un oggetto sigillato è identificato girando la tessera stanza sul lato con il sigillo.



Sulla plancia del Goryō il giocatore contrassegna tutti gli oggetti sigillati con un **○**.

Oggetto vincolato: questo oggetto è vincolato al Goryō. Questa informazione è segretamente custodita dal Goryō e non deve essere contrassegnata in alcun modo né sul tabellone di gioco né sulla plancia del Goryō.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Accorso sul luogo, uno dei Samurai si trova davanti una spettrale creatura femminile simile a un gatto. Il suo sguardo e l'alone mistico che la circonda non appartengono certamente a questo mondo! Dopo un attimo di smarrimento, il Samurai a guardia del Castello di Edo fa appello al suo coraggio: è perfettamente addestrato per affrontare fenomeni terreni e ultraterreni! I sigilli dei monaci shintoisti torneranno utili ancora una volta.

In ogni round i giocatori si alternano in turni di gioco asimmetrici:

- **Fase A - Turno del Goryō:** il Goryō pianifica un percorso per rompere un nuovo oggetto e sviare l'avversario;
- **Fase B - Turno dei Samurai:** i Samurai utilizzano le azioni a propria disposizione per capire i movimenti del Goryō e intercettarlo;
- **Fase C - Rivelazione:** questa fase è composta da due sottofasi (**Vendetta** e **Ofuda**) durante le quali il Goryō rivela il suo percorso e i Samurai verificano gli indizi raccolti prima di procedere con un nuovo round.

FASE A - TURNO DEL GORYŌ

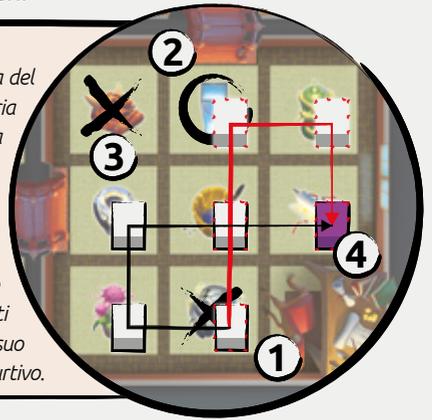
La plancia del Goryō riproduce fedelmente il tabellone di gioco. I cubetti Movimento rappresentano i passi che il Goryō compie, mentre il cubetto Bersaglio rappresenta l'oggetto che romperà in quel turno. Posizionando segretamente i cubetti a sua disposizione, il giocatore Goryō pianifica sulla propria plancia il suo percorso rispettando queste restrizioni:

- ① il primo cubetto Movimento deve essere posizionato sulla casella della plancia del Goryō corrispondente a quella dove si trova attualmente la sua pedina;
- ② ogni cubetto Movimento successivo deve essere posizionato su una casella ortogonalmente adiacente a quella precedente;
- ③ devono essere posizionati **tutti** i cubetti Movimento a disposizione;
- ④ non è possibile posizionare un cubetto su una casella occupata da un altro cubetto;
- ⑤ il cubetto Bersaglio deve essere posizionato su una casella ortogonalmente adiacente all'ultimo cubetto Movimento posizionato;
- ⑥ il cubetto Bersaglio non può essere posizionato su una casella con un oggetto vincolato, sigillato o rotto (v. Rivelazione a pag. 8) ma **è possibile rompere oggetti integri della stessa tipologia di uno rotto in precedenza.**

Per spostarsi da una stanza all'altra è necessario passare attraverso i ponti. Nonostante la sua natura semi-spirituale il Goryō non riesce a passare attraverso i muri.

Esempio A:

Gabriele vorrebbe rompere un oggetto che si trova nella stessa stanza del Goryō ① che si trova attualmente sull'elmo. Osservando la propria plancia nota ② che non può rompere la lanterna perché è sigillata ③ né la maschera perché è già rotta. ④ Decide dunque di rompere la pergamena, posizionando su di essa il cubetto Bersaglio. Deve poi scegliere un percorso che lo conduca dalla casella di partenza fino al bersaglio. Il primo cubetto Movimento deve essere posizionato sull'elmo, la sua casella di partenza, dopodiché sceglie un percorso che lo conduca fino all'obiettivo posizionando tutti gli altri cubetti Movimento. Gabriele ha a disposizione più percorsi per raggiungere il suo obiettivo (percorso nero o rosso), sceglie dunque quello che ritiene più furtivo.



Nella remota ipotesi in cui il Goryō non abbia percorsi disponibili che gli consentano di posizionare il cubetto Bersaglio in modo idoneo, il giocatore Goryō perde immediatamente la partita.

I Samurai hanno messo alle strette il Goryō e il suo spirito immortale è costretto ad abbandonare per sempre il Castello di Edo... forse.

Per riuscire a sviare i Samurai il Goryō ha a disposizione anche alcuni poteri speciali che può utilizzare nel corso della partita: la Falsa Pista e il Balzo (v. Poteri del Goryō a pag. 7).

IL GORYŌ SAGGIO

All'inizio della partita il Castello di Edo ti sembrerà un grande parco giochi: tutti quegli oggetti da rompere e i Samurai che brancolano nel buio. Tuttavia, nel corso della partita i Samurai restringeranno le tue possibilità di scelta provando a metterti alle strette. Conserva i tuoi poteri per i momenti cruciali, non rompere troppi oggetti di tipo diverso e decidi saggiamente quando è tempo di spostarti da una stanza all'altra e quando invece nasconderti proprio sotto il naso dei Samurai.



FASE β - TURNO DEI SAMURAI

Dopo che il Goryō ha pianificato il suo percorso, i Samurai utilizzano le proprie azioni per intuire qual è l'oggetto che il Goryō vuole rompere, investigando e muovendosi tra le stanze. Il giocatore Samurai riceve i sei indicatori delle azioni: poi sceglie e attiva in sequenza fino a tre dei propri Samurai. Prima di attivare un nuovo Samurai, il giocatore deve risolvere completamente le azioni del Samurai precedente. Ogni Samurai può svolgere un massimo di tre azioni che sceglie tra le seguenti:



Passo: il Samurai si muove ortogonalmente in una casella adiacente. È possibile utilizzare questa azione fino a due volte per Samurai, impiegando due cubetti indicatori delle azioni.

Ricerca: il Samurai investiga nella casella in cui si trova.

Segugio: il Samurai investiga in una casella ortogonalmente adiacente a quella in cui si trova.

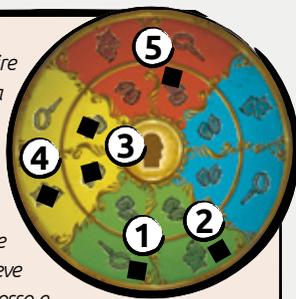
Le azioni scelte vengono contrassegnate sugli spazi colorati della plancia dei Samurai con gli indicatori delle azioni. Il giocatore Samurai può scegliere di non utilizzare tutti i Samurai o di svolgere meno di sei azioni (gli indicatori delle azioni inutilizzati verranno scartati e non avranno alcun effetto). Per esempio, il giocatore Samurai può scegliere di attivare solo due Samurai facendo svolgere tre azioni a uno e due all'altro, scartando l'azione rimanente invece di utilizzarla per un terzo Samurai. Ricordate che il giocatore Samurai può attivare i Samurai a propria disposizione nell'ordine che preferisce, ma sempre e solo dopo aver terminato le azioni che desidera fare col Samurai precedente. Anche i Samurai non possono attraversare i muri!

INVESTIGARE

Quando un Samurai investiga in una casella con le azioni Ricerca o Segugio, chiede all'avversario se quella casella sia parte del suo percorso. In caso di risposta affermativa il giocatore Samurai posiziona un segnalino verde sulla tessera stanza, altrimenti posiziona un segnalino rosso. Non è possibile investigare più volte nella stessa casella nello stesso round e nemmeno nell'attuale casella di partenza del Goryō, ma è possibile investigare in caselle con oggetti rotti in precedenza.

Esempio B:

① Francesca decide di attivare il Samurai verde e di effettuare l'azione Ricerca per capire se il Goryō è passato nella casella dove si trova l'elmo. Gabriele risponde di sì e Francesca posiziona sulla tessera stanza un segnalino indizio verde. ② Francesca decide allora di usare Segugio e investigare nella casella con l'urna per capire se il Goryō è passato di lì. Gabriele risponde nuovamente di sì e Francesca posiziona sulla tessera un segnalino indizio verde. Dopo aver valutato i possibili percorsi del Goryō, ③ Francesca decide di attivare il Samurai giallo per effettuare due Passi ④ e compiere l'azione Segugio sul fiore. Gabriele risponde di no e Francesca posiziona sulla tessera un segnalino indizio rosso. Francesca deve poi scegliere se attivare il Samurai rosso o quello blu. ⑤ Decide di attivare il Samurai rosso e di compiere un Passo per posizionarsi sul vaso, un possibile bersaglio del Goryō.



IL SAMURAI SAGGIO

Inizialmente ti sembrerà che il Goryō sia assolutamente inafferrabile: tutti quegli oggetti da rompere e pochissimi indizi a tua disposizione. Tuttavia, nel corso della partita avrai la possibilità di proteggere alcuni degli oggetti e il Goryō sarà costretto a romperne di nuovi, dandoti sempre più informazioni per metterlo alle strette. Valuta attentamente i potenziali bersagli, ricorda che il numero di passi del gatto è sempre lo stesso, a meno che non utilizzi i suoi poteri: prova a costringerlo a usarli presto, in modo da avere una posizione di vantaggio nelle fasi finali di gioco.



POTERI DEL GORYŌ

Durante il proprio turno, il giocatore Goryō può utilizzare uno o più poteri tra quelli a sua disposizione. Il giocatore non deve dichiararne l'uso: i poteri del Goryō sono utilizzati segretamente e verranno mostrati al giocatore Samurai solo durante la fase Rivelazione.

Balzo: il cubetto Balzo (grigio) può essere posizionato dal Goryō durante il proprio turno come un cubetto Movimento aggiuntivo che deve far parte del suo percorso. Il cubetto Balzo segue le normali regole di posizionamento dei cubetti Movimento. Il cubetto Balzo può essere utilizzato una sola volta e viene scartato dopo la fase Rivelazione del round in cui è stato utilizzato.



Esempio C:

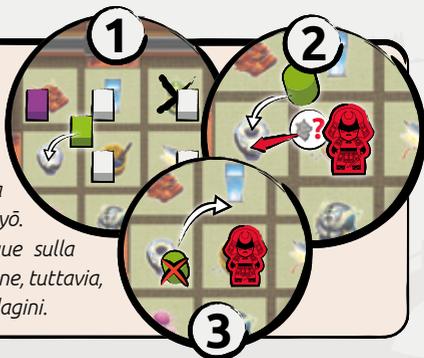
Gabriele è stato messo alle strette, desidera perciò utilizzare il Balzo per raggiungere un oggetto più lontano e cogliere di sorpresa i Samurai. ① Gabriele utilizza dunque anche il cubetto grigio durante la pianificazione del proprio percorso per raggiungere il bersaglio. Chissà se Francesca riuscirà a intuire questa mossa...

Falsa Pista: il cubetto Falsa Pista (verde) può essere posizionato dal Goryō durante il proprio turno su una qualsiasi casella della plancia del Goryō non occupata da altri cubetti. Il cubetto Falsa Pista non segue le normali regole di posizionamento dei cubetti Movimento.

Se il giocatore Samurai investiga nella casella corrispondente a quella dove è posizionato il cubetto Falsa Pista, il giocatore Goryō afferma che quella casella fa parte del proprio percorso. Durante la fase Rivelazione, se la casella dove si trova la Falsa Pista non è stata investigata, il giocatore Goryō posiziona nuovamente il cubetto Falsa Pista dietro il proprio schermo e potrà rigiocarlo in futuro; altrimenti lo scarta e il segnalino indizio verde posizionato dal giocatore Samurai sulla casella con la Falsa Pista viene anch'esso scartato, senza conferirgli alcun beneficio.

Esempio D:

① Gabriele desidera sviare le indagini dei Samurai; utilizza dunque il potere Falsa Pista posizionando il cubetto verde su una casella che potrebbe far parte del proprio percorso.
② Durante il turno dei Samurai, Francesca chiede proprio se la casella su cui è presente la Falsa Pista fa parte del percorso del Goryō. Gabriele risponde affermativamente e Francesca posiziona dunque sulla tessera stanza il segnalino indizio verde.
③ Durante la fase Rivelazione, tuttavia, quel segnalino indizio verrà scartato e non aiuterà i Samurai nelle indagini.



FASE C - RIVELAZIONE

Un'ombra sfuggente è appena entrata in quella stanza. Un paio di Samurai le sono alle costole, manca poco, sigilli mistici alla mano, quel gatto spettrale non farà più dann... CRASH! Di nuovo, stavolta il rumore proviene dalla stanza alle loro spalle: i Samurai accorrono, uno di loro aveva intuito il tranello dello spirito e l'aveva quasi anticipato. Gran parte degli oggetti del palazzo è ormai al sicuro: è questione di tempo, basta un passo falso di quel demone per rispedirlo nel mondo degli spiriti!

VENDETTA - UN OGGETTO PREZIOSO ALLA VOLTA

Dopo che i Samurai hanno svolto le loro indagini è il momento di rivelare il percorso del Goryō. Il giocatore Goryō sposta lo schermo in modo che entrambi i giocatori possano verificare la posizione dei cubetti e dunque l'esito del turno. Durante questo passaggio il giocatore Goryō deve fare attenzione a tenere segreto il segnalino oggetto che indica la tipologia di oggetto vincolato, mantenendolo coperto. Nel caso in cui il giocatore Goryō abbia commesso uno o più errori nel posizionamento dei cubetti o nel rispondere alle investigazioni, il giocatore Samurai gira sul lato Goryō un pari ammontare di segnalini spirito sulla propria plancia, da sinistra a destra.

Se il giocatore Goryō rompe inavvertitamente un oggetto a cui è vincolato, perde immediatamente la partita.

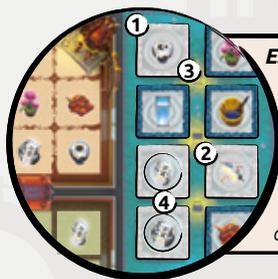
Accecato dall'ira, lo spirito rompe uno dei preziosi legami che lo tenevano ancorato al mondo terreno, esiliando sé stesso nel mondo degli spiriti.

Il giocatore Samurai rimette tutti i segnalini indizio nella propria riserva e fa avanzare il segnalino verde sulla propria plancia di un ammontare di spazi pari al numero di segnalini indizio verdi rimossi in questo modo. Se uno o più Samurai sono presenti nella casella in cui si trova l'oggetto appena rotto dal Goryō, il giocatore Samurai gira sul lato Goryō un pari ammontare di segnalini spirito sulla propria plancia, da sinistra a destra.

Se, in qualsiasi momento, tutti i segnalini spirito sulla plancia dei Samurai sono girati sul lato Goryō, il giocatore Samurai vince immediatamente la partita.

Il Goryō non ha più energie per manifestarsi in questo mondo e ritorna con la coda tra le gambe a riposare nel mondo degli spiriti.

Il giocatore Goryō prende la pietra oggetto rotto dalla casella del round in corso e la posiziona, assieme alla pedina Goryō, sulla tessera stanza del tabellone corrispondente alla casella della propria plancia su cui è posizionato il cubetto Bersaglio: questa sarà la nuova casella di partenza per il prossimo round. Il giocatore Goryō contrassegna con il pennarello la casella della propria plancia che corrisponde all'oggetto appena rotto (X). Se sul tabellone la tessera oggetto che raffigura la tipologia di oggetto appena rotto è rivolta sul lato scuro integro, questa viene girata sul lato chiaro rotto. Il Goryō non può mai rompere la tipologia di oggetto a cui è vincolato: il giocatore Samurai può dunque in questo modo tenere traccia sul tabellone di quali siano le tipologie di oggetto tra cui è presente quella vincolata (lato scuro) e quali no (lato chiaro).



Esempio E:

Osservando le tessere oggetto sul tabellone, Francesca ragiona su quale sia l'oggetto vincolato. ① Il primo oggetto che il Goryō ha rotto durante la preparazione era un vaso, ② mentre durante il primo round ha rotto una pergamena ③ e di nuovo un vaso nel secondo round. ④ Grazie alle proprie indagini i Samurai hanno invece sigillato l'elmo e l'urna. L'oggetto vincolato appartiene a una tipologia ancora rivolta con il lato scuro verso l'alto sulla plancia di gioco.

Esempio F:

① Gabriele sposta lo schermo in modo che Francesca possa verificare il percorso del Goryō. ② Gabriele posiziona la pietrina oggetto rotto del round e la pedina Goryō sulla tessera stanza indicata dal cubetto Bersaglio.

③ Francesca rimuove i segnalini indizio dal tabellone di gioco e, grazie agli indizi verdi, ④ sposta in avanti di due spazi il segnalino verde sulla sua plancia. ⑤ Inoltre, visto che il Samurai rosso si trova sulla stessa casella del Goryō, gira sul lato Goryō anche il primo segnalino spirito sulla sua plancia.



OPUDA - L'ESORCISMO ATTRAVERSO IL KAMI

Per ogni simbolo sacchetto raggiunto dal segnalino verde sul tracciato semicircolare sulla propria plancia nel corso di questa fase, il giocatore Samurai pesca un segnalino oggetto dal sacchetto.

Per ogni segnalino spirito girato sul lato Goryō sulla propria plancia nel corso di questa fase, il giocatore Samurai pesca un segnalino oggetto dal sacchetto.

Il giocatore Samurai rivela ogni segnalino pescato e lo posiziona sul tabellone con il lato sigillo rivolto verso l'alto sulle tessere oggetto corrispondenti, dopo averle girate sul lato chiaro.

Ogni segnalino oggetto pescato in questo modo indica una tipologia di oggetto che verrà subito protetta dai sigilli dei Samurai. Per tenerne traccia sul tabellone in modo agevole, il giocatore Samurai gira sul lato oggetto sigillato ogni tessera stanza con raffigurato un oggetto integro di quella tipologia. Il giocatore Goryō contrassegna invece con il pennarello le caselle della propria plancia che corrispondono agli oggetti sigillati (○).

Se in qualsiasi momento tutte le tessere oggetto sul tabellone, tranne una, sono girate sul lato chiaro (rotto o sigillato), il giocatore Samurai per esclusione avrà capito a quale tipologia di oggetto è vincolato il Goryō. Il giocatore Samurai vince immediatamente la partita.

I Samurai hanno trovato l'oggetto a cui il Goryō è vincolato e l'esorcismo ha avuto successo. Adesso dovranno solo spiegare questo marasma allo Shōgun...

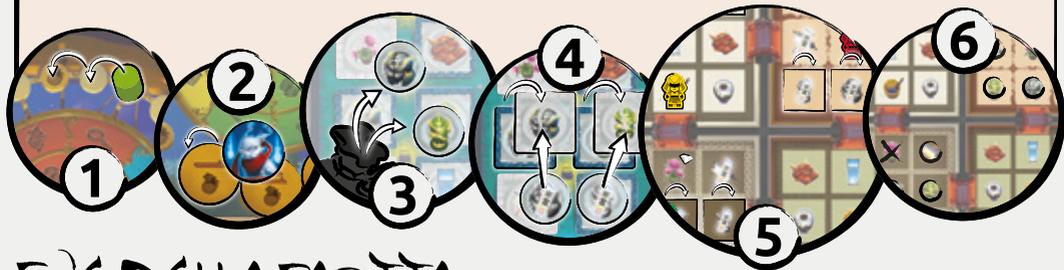
FINE DEL ROUND

Il giocatore Samurai rimuove dalla propria plancia gli indicatori delle azioni. Il giocatore Goryō rimuove dalla propria plancia i cubetti e posiziona nuovamente lo schermo davanti a essa prima di procedere con un nuovo round di gioco.

Esempio G:

① In questo round Francesca ha raggiunto un simbolo sacchetto sul tracciato semicircolare ② e ha girato un segnalino spirito sulla plancia dei Samurai, ③ pesca dunque due segnalini oggetto dal sacchetto rivelando elmo e urna e li gira sul lato sigillo. ④ Francesca gira le tessere oggetto corrispondenti sul tabellone sul lato chiaro e posiziona su di esse i segnalini appena pescati. ⑤ Per tenere traccia degli oggetti appena sigillati, Francesca gira sul tabellone di gioco tutte le tessere stanza con urne ed elmi integri sul loro lato sigillato.

⑥ Gabriele contrassegna invece sulla sua plancia Goryō l'oggetto che ha appena rotto e quelli che sono stati sigillati dai Samurai. Il Goryō inizia a sentire il fiato sul collo: cosa succederà nel prossimo round?



FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente se si verifica almeno una di queste condizioni:

- durante il proprio turno il giocatore Goryō non può posizionare in alcun modo il cubetto Bersaglio;
- il giocatore Goryō rompe un oggetto vincolato;
- i tre segnalini spirito sulla plancia dei Samurai mostrano il lato Goryō;
- tutte le tessere oggetto sul tabellone, tranne una, sono girate sul lato chiaro.

Se la partita termina per il raggiungimento di una di queste condizioni, il giocatore Samurai vince la partita.

Che tu possa trovare pace e serenità nel mondo degli spiriti.

Altrimenti, la partita termina **alla fine del round** in cui il Goryō ha posizionato l'ultima pietra oggetto rotto sul tabellone, dopo l'eventuale pesca di segnalini oggetto dal sacchetto. In questo caso, il giocatore Goryō vince la partita.

Posso ritenermi soddisfatta.

CONSIGLI STRATEGICI

Goryō è un gioco profondamente asimmetrico. Alle prime partite vi accorgete come catturare uno spirito sia un'impresa estremamente impegnativa. Tuttavia, giocando a ruoli invertiti e con un po' di esperienza, acquisirete strategie e tattiche sempre nuove sia nelle vesti del Goryō sia in quelle dei Samurai.

Per il Goryō: la vita del Goryō, o per meglio dire la non-vita del Goryō, è molto facile a inizio partita quando tutte le caselle sono disponibili e i Samurai disorientati riguardo alle possibilità di spostamento del loro nemico. Sfrutta questo tuo vantaggio iniziale per spiazzarli ulteriormente, farli spostare, creare delle zone d'ombra che ti siano facilmente raggiungibili usando i tuoi poteri nei turni successivi. A volte un percorso contorto e imprevedibile può essere la miglior via di fuga.

Per i Samurai: il Goryō passerà dai ponti prima o poi. Mantieni sempre un occhio vigile su questi passaggi e ricorda che si dovrà sempre spostare di 4 caselle (salvo il Balzo) e che non potrà distruggere gli oggetti sigillati. Questo ti permetterà di escludere stanze irraggiungibili o improbabili e aumenterà drasticamente le tue possibilità di ottenere indizi!

VARIANTE AVANZATA

Se giocate con qualcuno meno esperto di voi (oppure col tempo diventate troppo bravi a catturare il Goryō) potete usare questa variante: i tre Samurai attivabili con i sei indicatori delle azioni possono effettuare al massimo due azioni ciascuno (invece che tre).

FLUSSO DI GIOCO

Fase A - Turno del Goryō

Il Goryō posiziona segretamente i suoi cubetti sul percorso che farà fino all'oggetto da rompere. Durante questa fase il Goryō può usare uno o più poteri (se ancora disponibili).

Fase B - Turno dei Samurai

Scegli e attiva in sequenza fino a tre Samurai, assegnando a ciascuno un massimo di tre azioni e scartando eventuali cubetti non assegnati. Le azioni possibili sono:



Passo: il Samurai si muove ortogonalmente in una casella adiacente. È possibile utilizzare questa azione fino a due volte per Samurai, impiegando due cubetti indicatori delle azioni.



Ricerca: il Samurai investiga nella casella in cui si trova.



Segugio: il Samurai investiga in una casella ortogonalmente adiacente a quella in cui si trova.

Quando viene investigata una casella il Goryō dirà se è passato di lì durante questo round oppure no.

Fase C - Rivelazione

- Il Goryō solleva il suo schermo.
- Il Samurai avanza sul tracciato semicircolare di uno spazio per ogni segnalino verde (eccetto quello della Falsa Pista).
- Il Samurai gira sul lato Goryō un segnalino spirito per ogni Samurai che si trovi nella casella finale del Goryō.
- Il Goryō rompe l'oggetto su cui arriva e gira la relativa tessera oggetto sul lato chiaro roto.
- Il Samurai pesca dal sacchetto un segnalino oggetto per ogni segnalino spirito girato sul lato Goryō e per ogni simbolo sacchetto raggiunto sul tracciato semicircolare sulla sua plancia e lo posiziona sul tabellone col lato sigillo visibile, poi "sigilla" tutte le tessere stanza con raffigurato un oggetto integro di quella tipologia.

REGOLE DIMENTICATE DI FREQUENTE

- Il Goryō può distruggere oggetti della stessa tipologia di quelli già rotti (X) ma non quelli sigillati dai Samurai (O).
- Se il Goryō commette qualche errore (es. distrugge un oggetto sigillato, utilizza male un suo potere, sbaglia il percorso), durante la fase Rivelazione il Samurai gira immediatamente sul lato Goryō un segnalino spirito per ogni errore commesso dal Goryō e pesca dunque un segnalino oggetto dal sacchetto.
- La Fase Rivelazione è composta dalle sottofasi **Vendetta** e **Ofuda**. Pertanto in ogni turno si procederà alla verifica del percorso, si piazzerà la pietraina oggetto roto, si conteranno i segnalini indizio verdi, si pescheranno eventuali segnalini oggetto dal sacchetto per poi procedere con il round successivo. Alla fine del quarto round il Goryō vince se e solo se, dopo la pesca degli eventuali segnalini oggetto, ci sono due o più tessere oggetto ancora dal lato scuro integro.
- Se utilizzato, il Balzo deve far parte del percorso del Goryō e lo fa muovere di una casella aggiuntiva. Dopo la fase Rivelazione del turno in cui è stato utilizzato viene rimosso dal gioco.
- La Falsa Pista può essere posizionata ovunque sulla plancia del Goryō e viene rimossa dal gioco solo se i Samurai hanno investigato la casella corrispondente in quel turno. Altrimenti il Goryō potrà utilizzarla di nuovo.
- Il Goryō deve sempre utilizzare tutti i suoi cubetti Movimento e il cubetto Bersaglio. Pertanto si muoverà sempre di quel numero di caselle (salvo quando usa il Balzo).

Vuoi rimanere aggiornato
sul regolamento?

